

Button



Buttons können für diverse Aufgaben eingesetzt, bei denen eine einfache Aktion ausgeführt werden soll. Hierzu zählt bspw. das An-/Ausschalten von Licht, wobei hierfür auch die switch-Node gut einsetzbar ist.

Node 'button' bearbeiten

Löschen Abbrechen Fertig

Eigenschaften

Gruppe: [Axel's Test] Knöpfe

Größe: 1 x 1

Icon: alarm

Beschriftung: Geht hier nicht

Tootipp: Bald gehts los

Farbe: {{msg.color}}

Hintergrund: {{msg.back}}

Sende beim Klicken:

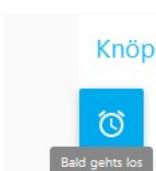
Payload: a_z Hallo Welt

Topic: msg.topic

Emuliere einen Klick bei einer eingehenden Nachricht:

</> Klasse: Optionale(r) CSS-Klassenname(n) für das Widget

Name: Button Test



Legt fest, in welcher **Gruppe** und welchem Tab der Button positioniert wird.

Festlegung der **Größe** des Buttons. Die Größe eines Feldes wird unter Dashboard/ Site festgelegt.

Dem Button kann ein **Icon** zugewiesen werden.

Unter <https://klarsys.github.io/angular-material-icons/> kann das jeweilige Icon und die dazugehörige Bezeichnung eingesehen werden.



Alternativ zum Icon kann der Button mit einer **Beschriftung** versehen werden.

Wird der Mauscursor länger über das Icon gestellt erscheint der **Toottip**.

Farbe und **Hintergrund** können angepasst werden.

Farbe eintragen wie: black; red usw. oder *1

Die eingetragenen Werte von **Payload** und **Topic** werden nach dem Klick gesendet um eine Aktion auszulösen.

Der **Name** bezeichnet die Node in der Flow Administration.

*1 Farben ändern

Über den Eingang können mehrere Einstellungen des Buttons dynamisch angepasst werden. Hierzu gehören beispielsweise die Text- und Hintergrundfarbe, sowie die Beschriftung des Buttons. Dazu werden im Node change die entsprechenden Werte voreingestellt



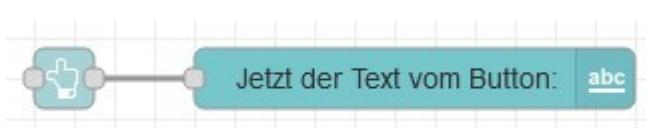
Regeln

Node 'change' bearbeiten

Setze msg.color to the value a_z red

Setze msg.back to the value a_z black

Beispiel: „Hallo Welt“ wird nach Knopfdruck an das Textfeld gesendet.



Knöpfe

Jetzt der Text vom Button: **Hallo Welt**

